

Dick Tracy



TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o texto abaixo antes de usar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos joguem e jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser desencadeado por variações luminosas instantâneas, imagens de luz da tela de televisão, computador, luz endoscópica ou luz de luz passando através de lâmpas e gabinetes de cinema. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar associada. Por isso para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sentar-se no mínimo a 2,5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e se volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor taxa de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso de vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, tonturas ou náuseas ou outros perda de consciência, desliguem imediatamente o equipamento ou desliguem os controles para de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho (DICE TRACY no exemplo aqui) conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue o novamente.
 4. Para começar o jogo, pressione o Botão I ou II.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque no slot o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Guerra de quadrilhas

Liga Manta, o proprietário da Clube Ita, e o maluco Big Boy Caprice têm a colada sicariônica. Cada um armou, armou e jogou até armado e todo brega pelo caso. Alguns tem que fazer a lei ser respeitada. Sonoma não fazem (não) fazer esse trabalho... Dado Tracy

Assuma o controle



1 Botão Deslocar (Botão D)

• Na tela de seleção de opções

Pressione para cima ou para baixo para escolher uma opção, e para direita ou para a esquerda para ver as diferentes seleções para as opções.

• Durante o jogo

Pressione para direita ou para esquerda para andar no ar vivo. Pressione em todas as direções para mover o alvo com a munição. Pressione para cima para subir escadas e para baixo para se abaixar.

2 Botões 1 e 2

* Pressione qualquer um dos botões para mover o jogo

- **Em todas as fases de jogo:**
Pressione qualquer um dos Botões para continuar
- **Durante o jogo:**
Pressione o Botão 1 para desparar sua pistola e dar socos em seus inimigos. Mantenha-o pressionado para desparar sua metralhadora.
Pressione o Botão 2 para saltar. Pressione os Botões 1 e 2 juntos para poder teletransportar-se para cima de pilhas.
Pressione depois qualquer um dos Botões para continuar a ação.
- **Durante as fases de tiro ao alvo:**
Pressione o Botão 1 para desparar no alvo da esquerda.
Pressione o Botão 2 para desparar no alvo da direita.
Botão de repetição (com Power Button)
- **Para voltar para o menu e o jogo desde o tela de apresentação:**
Botão de pausa (com Power Button)
- **Pressione para fazer uma pausa no momento de jogo**

Programme

Depois da tarefa de apresentação vamos jogar o domo da estratégia. Repetir nas seguintes para completar a quadrilha de ordenação. Primeiro a **Bolinha 1** ou **2** (na ordem) para ver novamente a tela de apresentação. Depois primeiro a **Bolinha 1** ou **2** para ver a tela de seleção de opção. Primeiro a **Bolinha D** para ir ao painel inferior para escolher uma opção e para depois ir para esquerda para ver uma seleção.

 Springer

Moet je de e-mailadres van jege Page (Page) Normal (Normal),
Hard (Hard) na Hardest (Most Difficult) Contact per e-mail jege
Page per contact met jege. Dit is een e-mailadres van jege.

com cabelos Normais e Densos. No nível mais Defeituoso, a agita é mais rápida.

② **Cabelos (Crescimento)**

Toda vez que você terminar uma fase modorrente-cabelos. A quantidade de cabelos que você recebe depende do nível de dificuldade do jogo.

Exemplo: Quando jogar no nível Mais Defeituoso você receberá mais cabelos.

③④ **Máscaras (Mais Bonitas)**

Existem provavelmente os níveis de cabelo e máscaras. Escolha um a usar com a **Bateria D** e depois pressione a **Bateria E** ou **F**.

⑤ **Bateria (Bater)**

Selecione e pressione a **Bateria E** ou **F** para começar a agir.

Bater devastadora!

Como a agita. Não é mais difícil imaginar as situações dentro criaturas. Depois contra-ataque assim que chegar. Caso se aproximarem muito, saia delas. Fica mais fácil a golpes porque a distração delas. Tão veloz, mas não ou mesmo tão rápida é tanto a que você tem para passar a hora seguinte. Larga a área de ataque e continue.

Caso precise lidar no mesmo nível, terá sido derrotado.

Detenho as espadas com rapidez de um especialista. Os dois para cima se dirigem a todos para dirigir bem a agita. Quando a agita parar, não é mais. Mas qualquer fase você poderá parar a agita com um nível de poder (pressionar a **Bateria E** e **F** para a depois pressionar um dos botões para iniciar a agita). Desde quando poderá se deslocar de outra maneira.



Passa a maioria das etapas da tela final cada uma. No entanto, final de cada etapa/etla que representa um poderoso desafio. Será um teste muito duro. Vinga-o e desfrute um pouco no campo de jogo. Logo a conclusão das telas para fazer a etapa, pressione o **Botão 1 ou 2** para continuar.



Este caso não é fácil!

Traty não percebe que mora em um acoberto com você. Olha a parte superior da tela.



① Vidas que lhe restam:

Mod-criança o jogo com tela vida. Quando perde uma, você volta a casa do crime na sala com alguma. Com a tela de o jogo termina.

② Barra de Tempo:

Acrescenta uma barra com cada tela em que você é lançado pelas espargas. Ao perder todas as vidas, você perde uma vida.

① Pontuação

Pontos que você ganha no jogo.

② Segundos restantes

O tempo que lhe resta para terminar a fase. Para começar você dispõe de 300 segundos. Se o tempo acabar, o jogo termina. Se você conseguir completar a fase logo ela lhe dará mais 300 pontos.

③ Pontos/Bônus

O número pontos e Bônus. Quando aparecerem os ícones você poderá ganhar pontos extras.

④ Mapa e Item

Indica tudo o que você já viu no jogo. Quando chegar à terceira fase de uma etapa e encontrar o chefe importante aparecerá sua barra de força. Para atingir a ela. Quando for diminuindo, levei que vencer o chefe. Espere-a com um ou dois golpes!

Prática de tiro

Para com facilidade uma etapa e poder praticar no campo de tiro. Devem ser inteligentes e rápidos ao disparar. Quando aparecerem os ícones disparar contra suas imagens não contra seus inimigos. Tome a decisão certa e ganhará mais oportunidades de vencer no jogo.

Pressione o Botão 1 para disparar contra os ícones de esquerda.

Pressione o Botão 2 para disparar contra os ícones de direita.

Seus inimigos são os que dispõem de duas ou três de pontos.



Deixe-a-a, Tracy!

É possível que você a deixe toda para ganhar uma pizza. Porém não fique por lá tão rápido e tempo incalculáveis. Caso contrário, irá perder todos seus valores e o jogo terminará e aparecerá a tela de fim de jogo. Se ainda não estiver criando a tela de continuação aparecerá a seguir. Nesta tela você poderá escolher em se continuará ou começará o jogo novamente. Utilize o **Botão (Direcional)** para fazer a sua escolha e pressione o **Botão 1 ou 2** para que passe os 20 segundos.

Se decidir continuar, voltará à mesma etapa e fará todo o processo novamente para a sua pontuação ser a sua. Se quiser que o jogo a deixe passar a tela de apresentação.



Portuação

Toda vez que você passar um capítulo, suas pontuações estarão. Se quiser que o sistema não esteja, propriedades poderão pontuar outras. Sua pontuação atual e a pontuação mais alta do jogo aparecerão na parte inferior da tela de fim de jogo e de continuação.

Manual dos homens da lei

- Abaixo está lista os pontos de atenção para que as regras sejam seguidas em etapas e não a todo o tempo.
- Os jogadores devem sempre estar quietos. Fique sempre em movimento.
- Os jogadores não devem fazer ou cometer problemas. Não permita que se a pontuação. Não se agulhação!

- Procura obter o verso "The Rail" quando passas perto do rio.
É a tua energia-estrela partindo horta do tempo.

A cidade

① Etapa 1: Treço sobre uma praia

Acho uma praia e levo uma espada de madeira das mãos de alguns
"homens" alongados para a delegacia. Na estação de trem: São, o
catalão, eu peço uma comida...



② Etapa 2: Devoto — o duplato do Rio?

o cantor para ganhar o poder. Mas furoi sabendo a respeito
da sua glória e ultrapassando todos os limites de vulnerabilidade
como privilegiado sobrevivente. De novo na praia, mas...



③ Etapa 3: De novo na rua

assim como anteriormente e com mais elações de todos
proprietários e pequenos negócios. São que a cidade é uma
nova ilha, mas no Clube Rio. Logo depois propomos de um
superal. Molotov com um novo acordo dele



④ Etapa de Um ambiente explosivo

...é preparem uma grande brincadeira no terreno de explosões. Tard de pensar a resto da noite nos jogos. E assim como tudo realmente aconteceu. Mas é a última maneira de chegar ao destino.



⑤ Etapa de Uma nova pista?

...onde poderá achar uma outra pista. Você jogou com dois personagens do Big Boy até um acionamento. Uma perseguição e depois, lá, conta que você não pode esquecer. O último Um dia lá não se lembra exatamente, tal coisa aconteceu com quem você tem uma memória...



⑤ **Êngua de stado de san veu**

... Ëng, Ëng Ëng para os engouos coitos con máis que nê di.
 Sena capangas atreuen moiti na entregia mas veñf coitengo Ëng
 até a casa de malquitos. Agora só resta un veñf a Ëng Ëng
 fresta a Dama...



Os Chelos

① **Êng**

Érre noscos, os apelois d'acore perfectamente que noscos
 p'ntualidade a nos amos por apelar a galfo.



② **Êrre**

Inteligente e sensuoso, os apelois f e de un trasnocho, os rapos
 de maquina coitengo a maquina de nos parais.

1



③ **Liga Manito**

Um agente secreto, popular de estrita e que domina o Clube Rolo. Adá que consegue a seguir algumas histórias...

10



④ **Pratense**

Este agente secreto aparece a história de Cláudio. É chamado para a sua primeira missão...

11



④ **Plotting**

O principal sucesso de *Big Boy* foi atingir rapidamente as paradas nos mercados.



⑤ **Big Boy Caprice**

Este novo personagem parecia especial em possuir toda a credibilidade como ele diz: "Se você não estiver a favor das pessoas, também não poderá suborná-las."



TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação, pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirigir-se a uma Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e de nota fiscal correspondente de compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos ocasionados por uso indevido, instalação de peças de terceiros e alterações por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre danos de origem não cobertos a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Av. 02127 53438

BRASIL - SÃO PAULO - SP - 05008-000

TEC TOY INDUSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estada Turquia Turquia, 1408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-000 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Erasmo Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05008-000

TELEFONE: (011) 801-2344

TEC TOY

